NES-PD-FRA

PROBOTECTOR II

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

RETURN OF THE EVIL FORCES™

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

KONAMI®

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

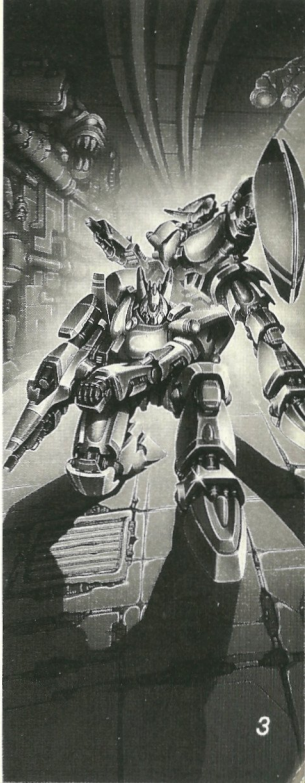
This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Contents

Story 4
How to play 5
How to use the Controller 6
Game Screen Elements 9
Power Up Items 10
Stages 11
Enemy Characters 13



Story

The aliens are back!

In the year 2634, the Earth has finally escaped from the hand of black magic, one year after the end of the war with a mysterious alien army, or has it?

One day, a strange radio message comes in from General Hal of the federation troops as he is heading for the base ruins in South America in preparation for the seventh GX army maneuvers.

" Friendly GX troops have suddenly turned their attack on us.

No, it can't be!! They're not human! They must be..."

The message cut off there. The commanding officers of the federation troops feel very strange about this message from the general and so dispatch Probotector RD008 and RC011, the strongest fighting robots in history, to find him. A helicopter carrying the two units is sent out on a top secret mission. When it gets close to the site of maneuvers, it lands, drops off the two units, and takes off again immediately. Just then, from out of the shadows come soldiers on the attack. But they are not soldiers! They are robots! The nightmare of one year ago has returned. The mutant alien life forms that were believed destroyed are alive again.

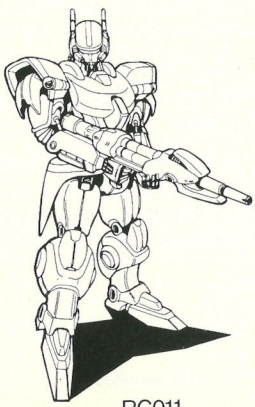
Now they control the GX army, have built fighting robots and are planning to take over the world!

Once again the fight to the death between the Probotector and the aliens has begun!

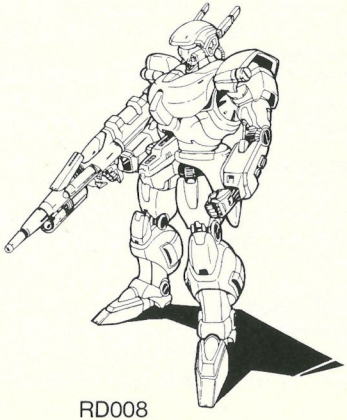
Destroy the mad aliens!

How to play

- You must avoid the barrages of enemy attacks, get past obstacles and barriers , and destroy the enemy's bases.
- Try to use the power up items that appear throughout effectively.
- Two players can play at the same time. Combine your power and advance to each base.
- Controller 1 (1P) controls Probotector RD008 and Controller 2 (2P) controls Probotector RC011.

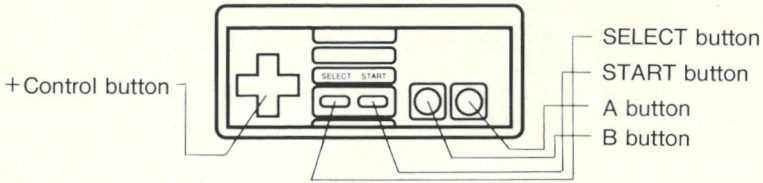


RC011



RD008

How to Use the Controller



Sound Select function

A sound select function is included. At the title screen, while holding down both the A and B buttons, press the START button and you enter the sound select mode to choose the game music.
Move the cursor using the + Control button to select the melody.
Press the B button to start or the button to turn the sound off.
Press the START button to return to the title screen.

Select button

- Before starting play, choose 1 PLAYER or 2 PLAYERS(simultaneous play).
- After game over, choose CONTINUE or END. CONTINUE can be used up to four times, and allows you to start again from the beginning of the stage you were in at game over.

START button

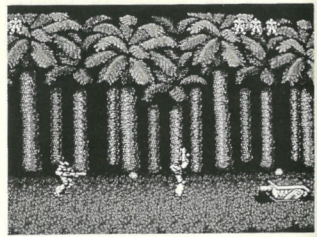
- Use this button to start play of the game that was set with the SELECT button.
- Use to enter CONTINUE or END at game over.
- Press during game to pause and press again to resume.

+Control button		*With B button*	*With A button*
Up	No movement	Shoot straight up	Jump straight up
Up+right	Move right	Shoot to the right at 45-degree angle up	Jump to the right
right	Move right	Shoot to the right	Jump to the right
Down+right	Move right	Shoot to the right at 45-degree angle down	Jump to the right
Down	Lie flat	Shoot left or right (during jump shoot down)	Jumpt straight up or descend (depending on location)
Down+left	Move left	Shoot to the left at 45-degree angle down	Jump to the left
Left	Move left	Shoot to the left	Jump to the left
Up+left	Move left	Shoot to the left at 45-degree angle up	Jump to the left
(No press)		Shoot left or right	Jump straight up

While jumping, use the +control button and B button skillfully to shoot bullets in eight directions.

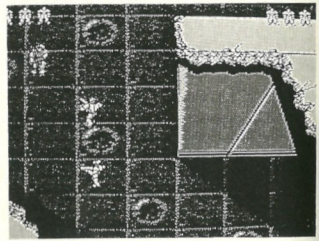
Operation in Water

- When the character is in the water, press the down key to dive, or left or right keys to move in those directions.
- Attack with the B button, but you cannot shoot downwards.
- When you reach the shore, jump with the A button and you can go up onto land.

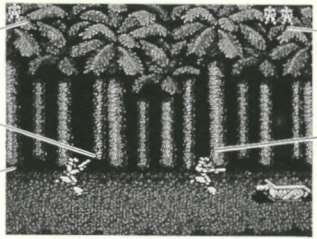


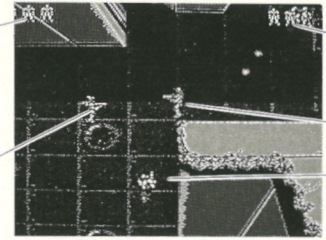
Top View (vertical scroll) Operation

- Move in any of eight directions using the + Control button.
- Attack with the B button.
- You cannot jump with the A button.



Game Screen Elements





Top View screen

Note: The score is displayed when the stage is cleared and on the game over screen.

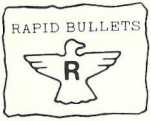
Power Up Items

Machine Gun:
Consecutive firing capability.

Laser Gun:
High destructive power, penetration capability

Barrier:
Temporary invincibility (flashes)

Spread Gun:
Spreads shots in five directions.



Rapid Bullets:
increases speed of bullets (Cannot be used at the same time as laser gun.)

Fire Gun:
Scatters when enemy is hit. (Also shoots a "big fire" when shot is held down.)

Special:
Destroys all enemies on the screen.

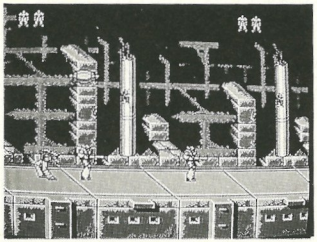
During the game, when you hit a power up capsule or sensor, a power up item appears.

Power up capsule

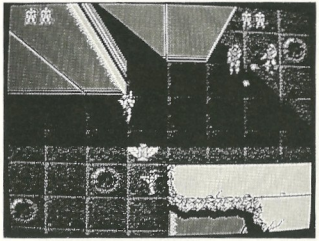
Sensor

Break through the areas and advance to the enemy headquarters!

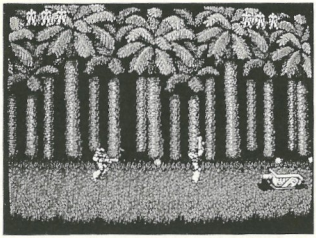
Stages



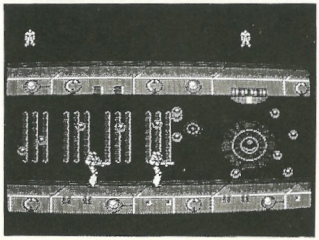
1. Base Area 1
Base ruins
(horizontal and diagonal scroll)



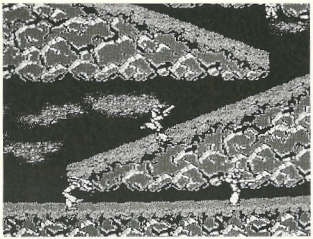
2. Base Area 2
Inside base
(vertical scroll: top view)



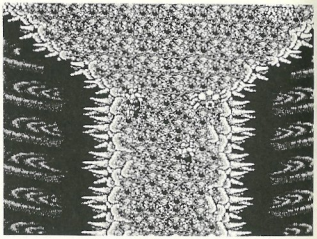
3. Jungle
Hidden forest base zone
(horizontal scroll)



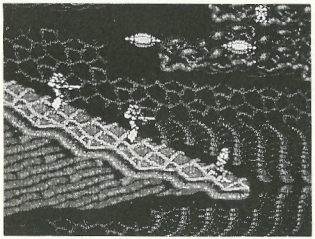
4. Base Area 3
Inside base
(vertical scroll)



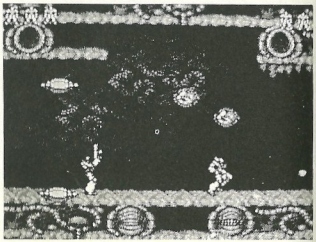
5. Base Area 4
Outside base
(vertical and horizontal scroll)



6. Alien Area 1
Alien nest
(vertical scroll: top view)



7. Alien Area 2
Alien zone cave
(vertical scroll)



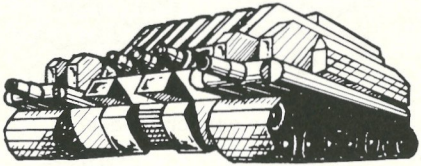
8. Alien Area 3
Alien nest
(horizontal and diagonal scroll)

These are the enemy characters!

Enemy characters

This is just one part of the full alien power.
More enemies than you can imagine are waiting to get you!

Fully-loaded rotating gun

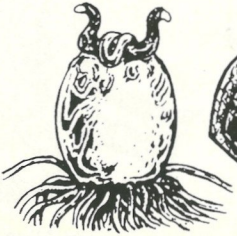


Magnus the Magnetic-powered tank

Manooki

Blob

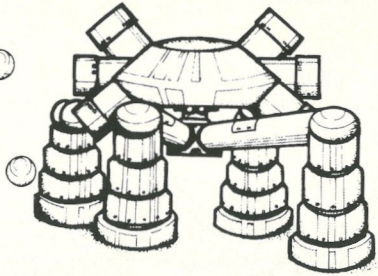
Galerel the Fort of Bones



Evil Eggron

Bakonga the
Three-layered Jaws

Machine gun soldier



Six-cannon Spider

Gaver the Emperor Devil

Gerbis the Satanic Death Idol

Lizard Alien

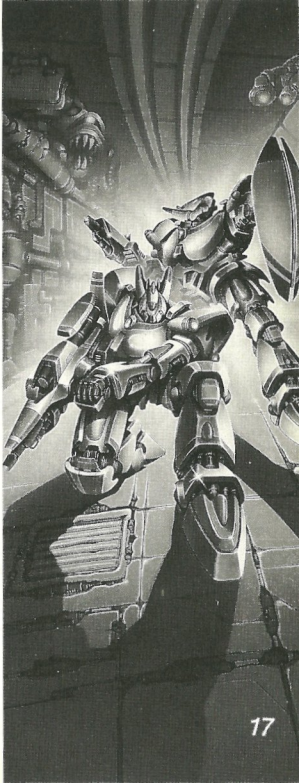
Jameera the Fossil

TREAT YOUR KONAMI GAME PAK CAREFULLY

- This KONAMI Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes in temperature. Never attempt to open or dismantle the cassette.
- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.
- Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the cassette or removing it from the NES Control Deck.

Sommaire

L'histoire 18
Premiers conseils 19
Fonctionnement de la manette de jeu 20
Disposition de l'écran de jeu 23
Les P-Ups 24
Les étapes 25
Les ennemis 27



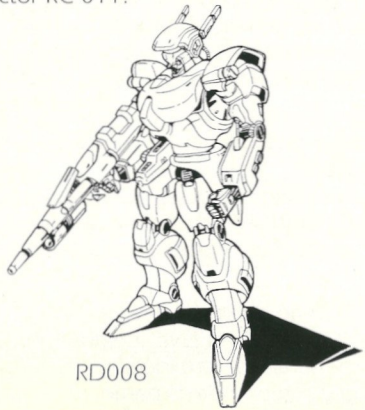
L'histoire

Les extra-terrestres sont de retour :
En l'an 2634, la Terre a enfin échappé à l'emprise de la magie noire, un an après la fin de la guerre avec une mystérieuse armée extra-terrestre, mais y est-elle vraiment parvenue ?
Un jour, un message radio étrange est envoyé par le Général Hal commandant les troupes de la fédération. Celui-ci fait route vers les ruines de la base située en Amérique du Sud pour préparer les manoeuvres de la Septième armée GX. "Les troupes GX amies ont soudain tourné leur attaque contre nous. Non, ce n'est pas possible ! Ce ne sont pas des hommes ! Cela doit être...".
Le message s'interrompt là. Les officiers supérieurs des troupes de la fédération, étonnés par cet étrange message, envoient Probotector RD008 et RC011, les robots de combat les plus forts de tous les temps, pour le retrouver. Un hélicoptère transportant les deux unités est envoyé en mission ultra-secrète. Lorsqu'il arrive à proximité du site des manoeuvres, il atterrit, dépose les deux robots et décolle immédiatement. A ce moment-là, surgissent de l'ombre des soldats sur le pied de guerre. Mais ce ne sont pas des soldats ! Ce sont... des robots ! Le cauchemar de l'année écoulée est revenu. Les extra-terrestres mutants que l'on croyait anéantis sont de nouveau vivants. Ils contrôlent maintenant les troupes GX, ont construit des machines de combat et projettent de s'emparer du monde !
Une fois de plus, le combat à mort entre Probotector et les extra-terrestres a commencé !

Détruisez les extra-terrestres déments !

PREMIERS CONSEILS

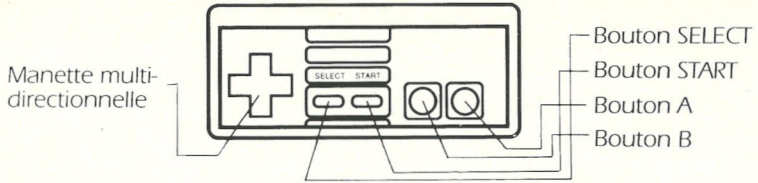
* Vous devez éviter les barrages des attaques adverses, franchir les obstacles et barrières, et détruire les bases de l'ennemi.
* Utilisez de manière appropriée les P-ups qui apparaissent.
* Deux joueurs peuvent jouer en même temps. Combinez vos forces et avancez vers chaque base.
* La Manette de jeu 1 (1P) dirige Probotector RD008 et la Manette 2 (2P) dirige Probotector RC 011.



RD008

RC011

Fonctionnement de la manette de jeu



Fonction de sélection musicale

Cette fonction permet de choisir la musique d'accompagnement. Lorsque vous êtes sur l'écran Titre, maintenez enfoncés les Boutons A et B tout en appuyant sur le Bouton START pour entrer en mode de sélection musicale et choisir la mélodie que vous voulez entendre durant votre partie. Déplacez le curseur avec la manette multidirectionnelle pour sélectionner la mélodie. Appuyez sur le Bouton B pour entendre le son et sur le Bouton A pour l'éteindre. Appuyez sur le Bouton START pour revenir à l'écran Titre.

Bouton SELECT

* Avant de commencer la partie, choisissez de jouer seul ou à deux (1 PLAYER ou 2 PLAYERS). A deux, vous jouez en simultané.
* Lorsque la partie est terminée (l'écran Game Over), choisissez CONTINUE (pour continuer) ou END (pour terminer). La fonction CONTINUE est utilisable quatre fois dans une partie, et vous permet de recommencer au début de l'étape sur laquelle vous avez perdu.

Bouton START

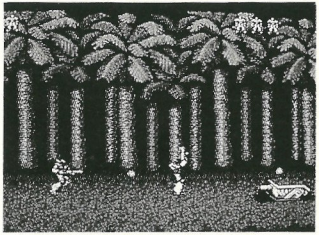
* Utilisez ce bouton pour commencer la partie choisie avec le Bouton SELECT.
* Utilisez ce bouton pour choisir entre CONTINUE ou END lorsque s'affiche la mention "Game Over" indiquant que la partie est terminée.
* Appuyez sur ce bouton pour interrompre et reprendre la partie.

Manette multidirectionnelle		Avec le Bouton B	Avec le Bouton A
Vers le Haut	Pas de mouvement.	Pour tirer vers le haut.	Pour sauter vers le haut.
Vers le Haut Droite	Pour aller à droite.	Pour tirer vers la droite avec un angle de 45° vers le haut.	Pour sauter vers la droite.
Vers la Droite	Pour aller à droite.	Pour tirer vers la droite.	Pour sauter vers la droite.
Vers le Bas Droite	Pour aller à droite.	Pour tirer vers la droite avec un angle de 45° vers le bas.	Pour sauter vers la droite.
Vers le Bas	Pour se coucher à plat.	Pour tirer à gauche ou à droite (durant un saut, tirer vers le bas).	Pour sauter en haut ou descendre (selon l'endroit).
Vers le Bas Gauche	Pour aller à gauche.	Pour tirer vers la gauche avec un angle de 45° vers le bas.	Pour sauter vers la gauche.
Vers la Gauche	Pour aller à gauche.	Pour tirer à gauche.	Pour sauter à gauche.
Vers le Haut Gauche	Pour aller à gauche.	Pour tirer vers la gauche avec un angle de 45° vers le haut.	Pour sauter à gauche.
(Pas appuyé)		Pour tirer à gauche ou à droite.	Pour sauter en haut.

Durant un saut, utilisez adroitement la manette multidirectionnelle et le Bouton B pour tirer dans les huit directions.

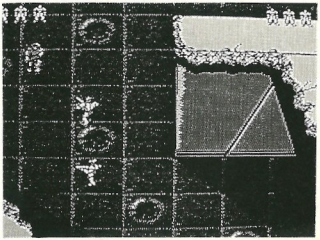
Mouvements en milieu aquatique

* Lorsque le personnage est dans l'eau, appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le bas pour plonger, ou à gauche ou à droite pour se déplacer dans ces directions.
* Attaquez avec le Bouton B (mais vous ne pouvez pas tirer vers le bas).
* Lorsque vous atteignez le rivage, sautez avec le Bouton A et vous pourrez monter sur la terre ferme !

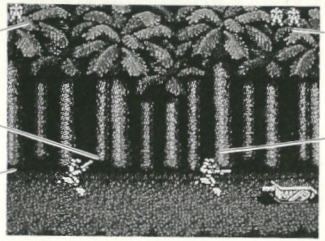


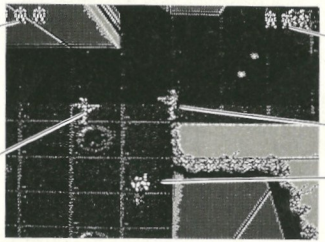
Mouvements - vue aérienne (défilement vertical)

* Servez-vous de la manette multidirectionnelle pour vous diriger dans l'une des huit directions.
* Attaquez avec le Bouton B.
* Vous ne pouvez pas sauter avec le Bouton A.



Disposition de l'écran de jeu

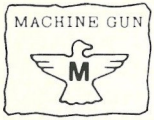




Ecran vue aérienne

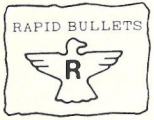
Remarque : le score s'affiche à la fin d'une étape réussie ou lorsque s'affiche l'écran "Game Over" (partie terminée).

Les P-Ups



Machine Gun (Mitrailleuse) :
Possibilité de tir continu.

Barrier (Barrière) :
Assure l'invincibilité pendant un temps limité (clignote).



Rapid Bullets (Balles rapides) :
Augmente la vitesse des balles (ne peut être utilisé en même temps que l'arme laser).

Special (Spécial) :
Détruit tous les ennemis à l'écran.

Capsule d'accélération

Laser Gun (Arme laser) :
Puissance très destructrice, haute capacité de pénétration.

Spread Gun (Arme à projection):
Disperse les tirs dans cinq directions.

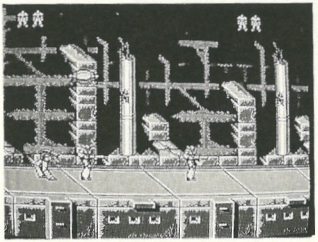
Fire Gun (Arme à feu) :
Dispersion lorsque l'ennemi est touché. (La force du tir peut être augmentée en maintenant le bouton enfoncé).

Durant la partie, lorsque vous touchez une capsule d'accélération ou un détecteur, un P-Up apparaît.

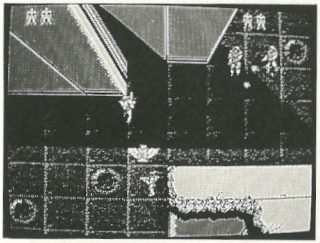
Détecteur

Faites une brèche dans les zones ennemies et avancez vers leur Quartier Général !

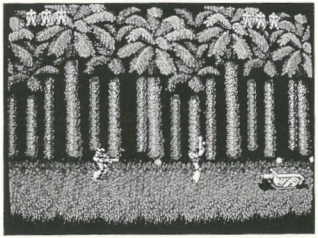
Les étapes



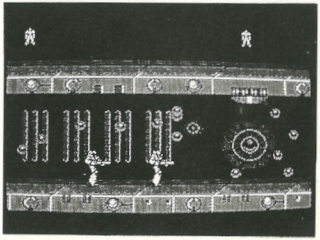
1. Base de la zone 1
Ruines de la base (défilements horizontal et diagonal).



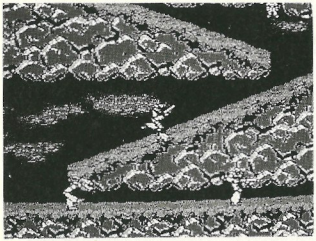
2. Base de la zone 2
A l'intérieur de la base (défilement vertical : vue aérienne).



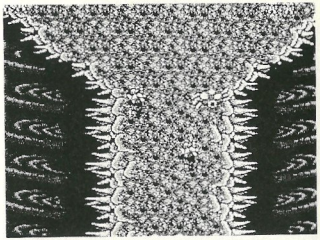
3. La Jungle
Base cachée à l'intérieur de la forêt (défilement horizontal).



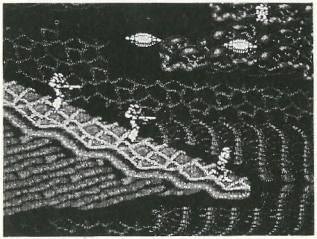
4. Base de la zone 3
A l'intérieur de la base (défilement vertical).



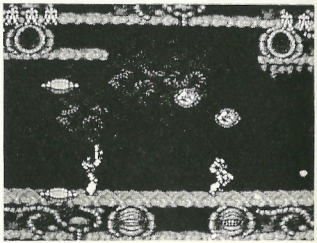
5. Base de la zone 4
A l'extérieur de la base
(défilements vertical et horizontal).



6. Zone 1 Extra-terrestre
Refuge ennemi
(Défilement vertical : vue aérienne).



7. Zone 2 Extra-terrestre
Zone ennemie souterraine
(défilement vertical).

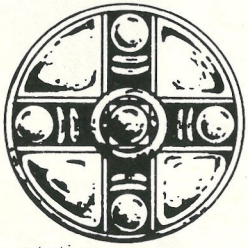


8. Zone 3 Extra-terrestre
Refuge ennemi (défilements horizontal et diagonal).

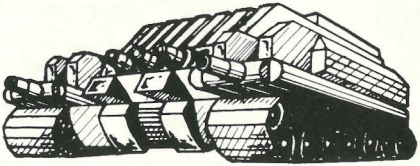
Présentation des ennemis !

Les ennemis

Voici seulement une partie des forces ennemies.
Un nombre invraisemblable d'ennemis vous attendent... beaucoup plus que vous ne pouvez imaginer !



Arme rotative complètement chargée



Magnus - le tank à la puissance magnétique

Manooki

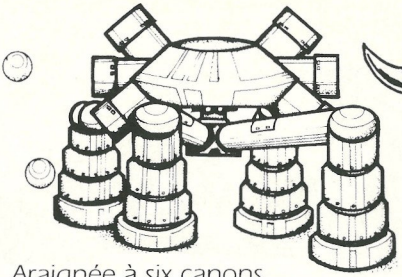
Galerel - la Forteresse des os

Eggron le Diabolique

Bakonga - les triples mâchoires

Blob

Soldat à la mitraillette



Araignée à six canons

Gaver - le Démon Empereur

Gerbis - la satanique Idole de la Mort

Lézard Extra-terrestre

Jameera le Fossile

Précautions d'emploi

- Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

- Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et/ou la console NES.

- Assurez-vous que votre console NES est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer une cartouche.

0892

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.
Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

1291b

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

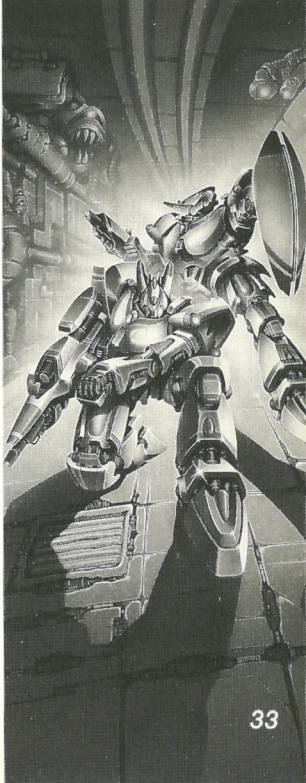
DU LUNDI AU VENDREDI

DE 10H A 13H

ET DE 14H A 18H

Inhoud

Het verhaal 34
Hoe het wordt gespeeld 35
Het gebruik van de controller 36
Onderdelen van het speelscherm 39
Power-up-voorwerpen 40
Levels 41
Vijandelijke figuren 43



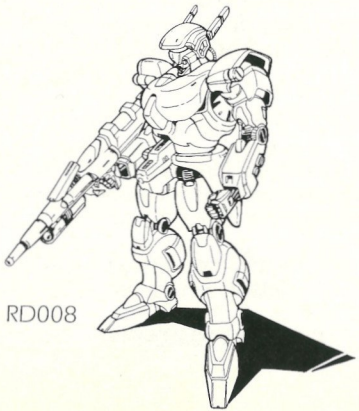
Het verhaal

De buitenaardse wezens zijn terug!
In het jaar 2634 - één jaar na afloop van de oorlog met een mysterieus buitenaards wezen - is de aarde eindelijk bevrijd uit de klauwen van zwarte magie. Hoewel... Is dat wel zo?
Op een dag wordt er een vreemde radioboodschap ontvangen van Generaal Hal van de federale troepen die onderweg is naar de basisruïne in Zuid-Amerika om de manoeuvres van het zevende GX-leger voor te bereiden.
"Bevriende GX-troepen hebben ons onverwacht aangevallen. Nee, dat kan niet waar zijn! Zij zijn niet menselijk! Dat moeten wel..."
Hier wordt de boodschap afgebroken. De commandanten van de federale troepen hebben een vreemd gevoel over deze boodschap van de generaal. Daarom sturen zij Probotector RD008 en RC011, de sterkste gevechtsrobots aller tijden, er opuit om hem te vinden. Met een helikopter gaan onze twee robots op een supergeheime missie. Vlakbij de plaats van de manoeuvres wordt geland om de twee robots af te zetten, waarna het toestel onmiddellijk weer opstijgt. Precies op dat moment vallen soldaten vanuit de schaduwen aan. Maar dat zijn geen soldaten! Het zijn robots! De nachtmerrie van een jaar geleden is weer teruggekeerd. De gemuteerde buitenaardse levensvormen waarvan men dacht dat ze waren vernietigd zijn weer tot leven gekomen. Zij hebben nu het GX-leger onder controle, bouwen gevechtsrobots en zijn van plan de aarde over te nemen!
De strijd op leven en dood tussen de Probotector en de buitenaardse wezens is opnieuw begonnen!

Vernietig de krankzinnige buitenaardse wezens!

Hoe het wordt gespeeld

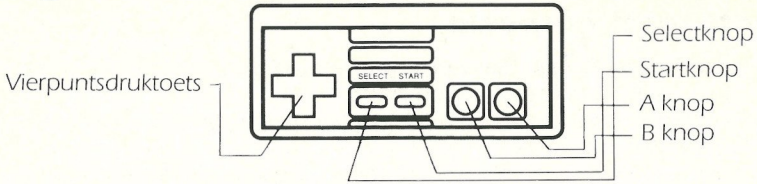
* Ontwijk de talloze vijandelijke aanvallen, probeer langs de obstakels en barrières te komen en vernietig de bases van de vijand.
* Probeer de power-up-voorwerpen die tijdens het spel regelmatig verschijnen zo effectief mogelijk te benutten.
* Twee spelers kunnen dit spel tegelijkertijd spelen. Gebruik die gecombineerde kracht om elke basis te bereiken.
* Met controller 1 (speler 1) wordt Probotector RD008 bestuurd en met controller 2 (speler 2) Probotector RC011.



RD008

RCO11

Het gebruik van de controller



Geluidskeuze-functie

Dit spel heeft een geluidskeuze-functie. Druk in het titelscherm op de startknop en houd daarbij tevens zowel de A als de B knop ingedrukt. Daarmee komt de speler in de "sound select mode" waarin de spelmuziek kan worden uitgekozen. Verplaats de cursor met de vierpuntsdruktoets om de melodie te kiezen. Druk op de B knop om die te starten of op de A knop om hem uit te zetten. Druk vervolgens op de startknop om weer naar het titelscherm terug te gaan.

Selectknop

* Kies voordat met het spel wordt gestart voor "1 PLAYER" (1 speler) of "2 PLAYERS" (2 spelers) (samen spelen).
* Kies nadat het spel is afgelopen voor "CONTINUE" (doorspelen) of "END" (einde). "CONTINUE" kan maximaal vier keer worden gebruikt. Hierdoor is het mogelijk te starten aan het begin van het level waarin het spel zojuist is geëindigd.

Startknop

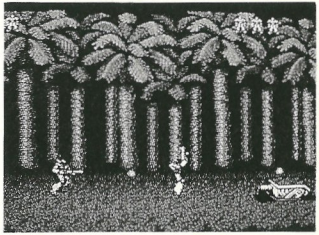
* Gebruik deze knop om te beginnen met het spel dat met de selectknop is uitgekozen.
* Gebruik hem ook om te bevestigen dat er na afloop van het spel voor "CONTINUE" of "END" is gekozen.
* Tijdens het spel kan hij tevens worden gebruikt om te pauzeren en daarna weer verder te gaan.

Vierpuntsdruktoets		Samen met B knop	Samen met A knop
Omhoog	Geen beweging	Schiet recht omhoog	Spring recht omhoog
Omhoog + rechts	Ga naar rechts	Schiet rechts omhoog onder een hoek van 45°	Spring naar rechts
Rechts	Ga naar rechts	Schiet naar rechts	Spring naar rechts
Omlaag + rechts	Ga naar rechts	Schiet rechts naar beneden onder een hoek van 45°	Spring naar rechts
Omlaag	Ga plat liggen	Schiet naar links of rechts (schiet tijdens een sprong naar beneden)	Spring recht omhoog of ga naar beneden (afhankelijk van de plaats)
Omlaag + links	Ga naar links	Schiet links naar beneden onder een hoek van 45°	Spring naar links
Links	Ga naar links	Schiet naar links	Spring naar links
Omhoog + links	Ga naar links	Schiet naar links omhoog onder een hoek van 45°	Spring naar links
(Niet ingedrukt)		Schiet naar links of rechts	Spring recht omhoog

Gebruik de vierpuntsdruktoets en de B knop zo vaardig mogelijk om kogels in acht richtingen te schieten.

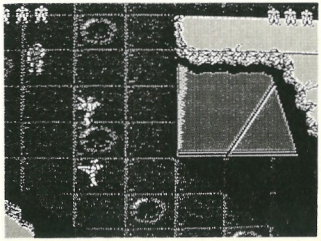
Operatie in het water

* Als de figuur in het water ligt, druk dan op de onderkant van de vierpuntsdruktoets om te duiken en op de linker- en rechterkant daarvan om die kant uit te gaan.
* Val aan met de B knop, maar het is niet mogelijk naar beneden te schieten.
* Als de wal wordt bereikt, gebruik dan de A knop om op het land te klimmen.

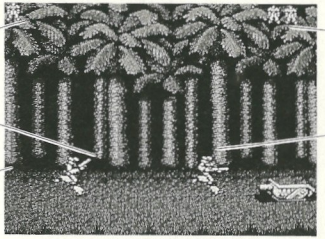


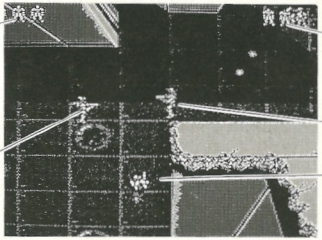
Operatie van boven gezien (verticaal verschuivende beelden)

* Ga met de vierpuntsdruktoets één van de acht richtingen op.
* Val aan met de B knop.
* Met de A knop kan niet worden gesprongen.



Onderdelen van het speelscherm

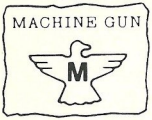




Bovenaanzicht scherm

N.B: De score wordt op het "game over"-scherm getoond nadat het level is uitgespeeld.

Power-up-voorwerpen

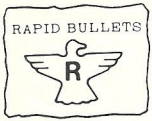


Machinegeweer:
Kan achter elkaar doorvuren

Laserwapen:
Grote vernietigingskracht, dringt diep door

Barrière:
Tijdelijke onoverwinnelijkheid (knippert)

Spreidingswapen:
Spreidt schoten in vijf richtingen



Snelle kogels:
Verhoogt de snelheid van de kogels (kan niet met het laserwapen worden gebruikt)

Vuurwapen:
Verdwijnt zodra vijand is geraakt (Schiet ook een "groot vuur" af als de vuurknop ingedrukt wordt gehouden)

Speciaal:
Vernietigt alle vijanden op het scherm

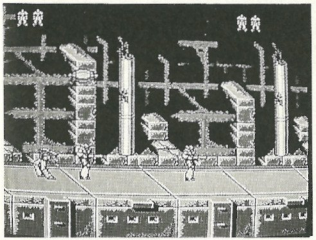
Als tijdens het spel een power-up-capsule of een sensor wordt geraakt, verschijnt er een power-up-voorwerp

Power-up-capsule

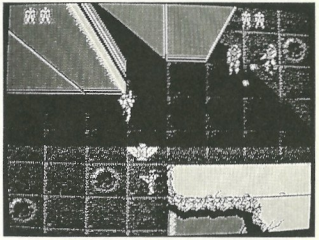
Sensor

Breek door de gebieden heen en ga door naar het vijandelijke hoofdkwartier!

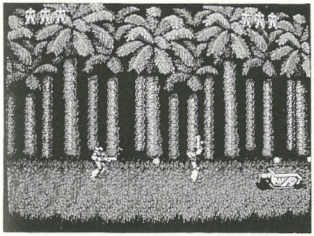
Levels



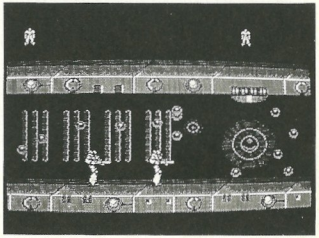
1. Basis gebied 1
Basisruïne (beeld verschuift horizontaal en verticaal)



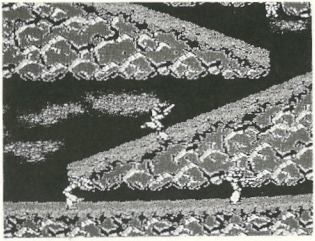
2. Basis gebied 2
Binnenkant basis (beeld verschuift verticaal; wordt van boven bekeken)



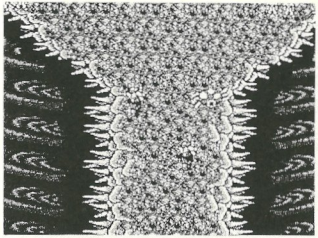
3. Oerwoud
Zone met verborgen woudbasis (beeld verschuift horizontaal)



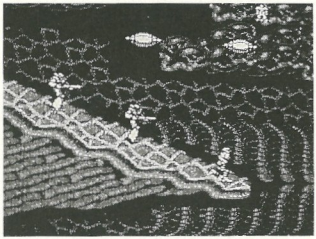
4. Basis gebied 3
Binnenkant basis (beeld verschuift verticaal)



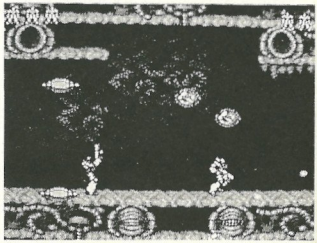
5. Basis gebied 4
Buitenkant basis
(beeld verschuift verticaal en horizontaal)



6.
Gebied 1 van
buitenaardse
wezens
Nest van de wezens
(beeld verschuift verticaal; wordt van boven bekeken)



7. Gebied 2 van buitenaardse wezens
Grot in buitenaardse zone
(beeld verschuift verticaal)



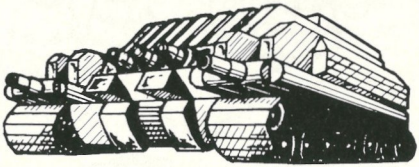
8. Gebied 3 van buitenaardse wezens
Nest van de wezens
(beeld verschuift horizontaal en verticaal)

Dit zijn de vijandelijke figuren!

Vijandelijke figuren

Dit is slechts een deel van de volledige buitenaardse strijdmacht. In dit spel komen nog veel meer vijanden voor die erop wachten Probotector te pakken te kunnen nemen!

Volledig geladen ronddraaiend wapen



Magnus, de tank die door magnetisme wordt aangedreven

Manooki

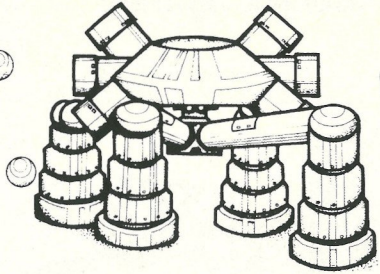
Galerel, het fort van beenderen

Boosaardige Eggron

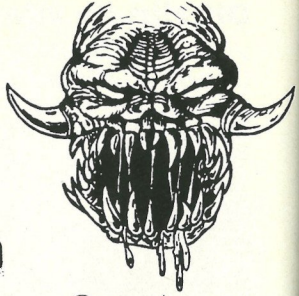
Bakonga, de kaken met drie lagen

Blob

Machinegeweer-
soldaat



De spin met zes kanonnen



Gaver, de
keizerduivel

Gerbis, het
satanische doodsidool

Hagediswezen

Jameera,
het fossiel

BEHANDEL DEZE KONAMI-CASSETTE MET ZORG

* Deze KONAMI-cassette is een zeer hoogwaardig precisieprodukt met complexe electronische circuits. Vermijd harde schokken en extreem hoge of lage temperaturen. Probeer nooit de cassette te openen of te demonteren.

* Raak de electrische contacten niet aan en voorkom dat ze met water in aanraking komen, anders kan het spel beschadigd raken.

* Let erop dat het NES control deck altijd uit staat als er een cassette wordt ingedaan of uitgehaald.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03440 - 32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 en 13.00 uur en tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

VRAGEN OVER NINTENDO – OF GAME BOY – SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo– en Game Boy–bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03440 - 32222
In België 02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 tot 13.00 uur en van 14.00 tot 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad. Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

0892

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

KONAMI®

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUÉ PAR BANDAI

KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
PROBOTECTOR II - RETURN OF THE EVIL FORCES™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan
Imprimé au Japon